РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Предупреждение страдающим эпилепсией
У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такие припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если вы или кто-либо из ваших родственников когда-нибудь испытывали симптомы эпилепсии (припадки, потерю ориентации, и т.п.), то перед тем, как начать играть, обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружит один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЕ ИГРУ и обратитесь к врачу-терапевту.

Меры предосторожности во время игры:

Не сидите слишком близко к экрану монитора.
Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.
Не играйте, если устали или не выспались.
Играйте в хорошо освещенной комнате.
Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.

Торговые марки

Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки, использованные в игре, являются собственностью их владельцев.

СОДЕРЖАНИЕ

1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И УСТАНОВКА ... 3
1.1. Конфигурация ... 3
1.2. Операционная система ... 3
1.3. Сетевая игра ... 3
1.4. Музыка ... 3
1.5. Установка ... 3
1.6. Запуск игры ... 3
2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ ... 5
2.1 Одиночная игра ... 5
2.2 Сетевая игра ... 5
2.3 Бестиарий ... 5
2.4 Ролики ... 5
2.5 Настройки ... 6
2.5.1. Управление ... 6
2.5.2. Графика ... 6
2.5.3. Звук ... 6
2.6 Создатели ... 6
3. МИРЫ И ВРЕМЕННЫЕ ЛИНИИ "LOKI" ... 7
3.1 Выбор героя ... 7
3.2 Временные линии ... 8
3.3 Сохранение и телепортация ... 8
3.4 Пороги времени ... 9
3.5 Сложность ... 9
4. ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ ... 10
4.1 Основной интерфейс ... 10
4.2 Камера ... 11
4.3 Указатели ... 11
4.4 Мини-карта ... 12
4.5 Задания ... 12
4.6 Лог ... 13
5. ХАРАКТЕРИСТИКИ ... 13
5.1 Характеристики ... 13
5.2 Распределение характеристик ... 14
5.2.1 Статус ... 14
5.2.2 Характеристики ... 14
5.2.3 Сопротивляемость ... 15
6. ИНВЕНТАРЬ ... 19
6.1 Оружие ... 19
6.2 Доспехи ... 19
6.3 Предметы ... 19
6.4 Редкость предметов ... 20
6.5 Панель инвентаря ... 21
6.5.1 Склад ... 21
6.6 Торговцы ... 22
6.7 Кузнец ... 22
6.7.1 Перековка и усиление ... 23
6.7.2 Сборка ... 23
6.7.3 Разборка ... 24
7. НАВЫКИ И АЛТАРИ ... 24
7.1 Управление навыками ... 24
7.2 Описание навыков героев ... 26
7.3 Алтари ... 39
8 СЕТЕВАЯ ИГРА ... 39
8.1 Многопользовательские режимы ... 39
8.2 Создание и соединение с играми по LAN или Direct IP ... 40
8.3 Создание и соединение с играми GameCenter ... 41
8.3.1 Соединение с играми GameCenter ... 42
8.3.2 Создание игр GameCenter ... 42
8.4 Создание героя GameCenter ... 43
9 СОЗДАТЕЛИ ... 44
10 КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ ... 45

1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И УСТАНОВКА

1.1. Конфигурация

Для игры в "Loki" вам необходим компьютер с процессором с частотой как минимум 2 ГГц, 512 МБ оперативной памяти и видеокартой GeForce 4 Ti или Radeon 9000 с 64 МБ памяти, 7 ГБ свободного места на диске, привод DVD-ROM, звуковая карта, совместимая с DirectX, а также мышь или аналогичное устройство управления.

Однако для наилучших результатов мы рекомендуем вам следующую конфигурацию: процессор с частотой 3 ГГЦ, 1 ГБ оперативной памяти и видеокарта GeForce 6800 GT или Radeon x850.

Мы рекомендуем не пытаться разгонять процессор или какой-либо другой компонент компьютера.

1.2. Операционная система

Для игры в "Loki" на вашем компьютере должна быть установлена ОС Microsoft Windows XP или Vista

Мы рекомендуем вам установить последние драйверы для звуковой и видеокарты.

ВНИМАНИЕ: На вашем компьютере должен быть установлен DirectX 9.0c или старше.

1.3. Сетевая игра

Для игры по LAN компьютеры должны быть оборудованы сетевыми картами со скоростью 100 Мбит, и они должны быть подключены к одной и той же сети по протоколу TCP/IP. Если у вас есть широкополосное подключение к сети Интернет, вы можете играть при помощи Direct IP или используя систему GameCenter компании Cyanide (см раздел"8 Сетевая игра"). Возможно, вам придется настроить или отключить брандмауэр.

1.4. Музыка

Звуковая карта, совместимая с DirectX, позволяет вам использовать в качестве игровой музыки любые файлы формата MP3 или OGG. Эти файлы вы должны поместить в директорию "Data\Sons\Music".

1.5. Установка

Для установки игры вам необходимы права администратора. Вставьте диск с игрой "Loki" в ваш привод DVD-ROM. Если на вашем компьютере разрешен автоматический запуск, процесс установки начнется сам собой. Если установка не начинается, запустите находящийся на диске файл "setup.exe".

1.6. Запуск игры

Перед запуском игры мы рекомендуем закрыть все запущенные приложения, чтобы в распоряжении игры оказалось как можно больше ресурсов. Антивирусные программы значительно снижают скорость обращения к диску, так что возможно, вам придется их отключить (прим.: антивирусные программы защищают ваш компьютер, так что их

отключение снижает уровень безопасности). Если вы сделаете это, не забудьте включить их заново после окончания игры!

Примечание: Игровой диск "Loki" защищен антипиратской системой. Однако для простоты использования система не требует, чтобы диск постоянно находился в приводе. Она будет просить вас вставить диск в привод один раз в 3 дня. Первый раз, когда вы запускаете игру, диск должен быть в приводе, но потом вы сможете запускать игру и без диска. Через 3 дня диск снова будет нужно вставить в привод. Если в приводе не окажется диска, появится сообщение. Если вы увидите его, вставьте диск в привод и нажмите "Повторить". В том случае, если при проверке оригинальный игровой диск не будет найден, появится сообщение об ошибке. Нажмите кнопку "Информация", а затем "Показать отчет". Сохраните полученный файл в формате .txt и отправьте его в службу техподдержки. Дополнительную информацию вы сможете найти в файле readme.txt на игровом диске "Loki".

Если диск распознается, но игра не запускается или же работает с ошибками и падениями, то скорее всего, драйверы вашего оборудования устарели. Новые драйверы вы можете загрузить на веб-сайте Microsoft или производителей вашего оборудования. Дополнительную информацию вы сможете найти в файле readme.txt на игровом диске "Loki".

Кроме того, к зависаниям игры может привести сетевой экран. Для того, чтобы игра могла работать, файлу "Loki.exe" должен быть разрешен доступ к сети. Игра использует порт 58401. Если после этого все еще будут возникать проблемы, попробуйте отключить сетевой экран (прим.: сетевой экран защищает ваш компьютер, так что его отключение снижает уровень безопасности). Если вы сделаете это, не забудьте включить сетевой экран заново после окончания игры!

Когда вы щелкаете на иконке "Loki", появляется стартовое меню игры.



При помощи этого меню вы можете запустить, установить или удалить игру, перейти на вес-сайт "Loki" и т.д.

2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Когда вы запускаете игру, начинает проигрываться видеоролик. Его можно прервать нажатием клавиши Escape. после этого появляется главное меню "Loki". Назначение большинства клавиш очевидно, поэтому в этой главе мы подробно рассмотрим только пункт меню "Настройки".



2.1 Одиночная игра

Начать одиночную игру "Loki".

2.2 Сетевая игра

Начать совместную игру с друзьями или сразиться с игроками в "Loki" со всего мира (подробнее сетевая игра описана в главе 8).

2.3 Бестиарий

Здесь вы можете посмотреть на всех монстров, с которыми вам доводилось сразиться и победить в игре.

2.4 Ролики

Ролики, рассказывающие вам о сюжете игры. Первый показывается перед началом игры. Второй открывается, когда вы проходите игру на уровне сложности "Смертный". Финальные ролики вы увидите, закончив игру на уровне сложности "Божество". Один финальный ролик общий для всех, а еще четыре показываются в зависимости от того, какой путь выбрал ваш герой.

2.5 Настройки

При установке игра "Loki" сама выбирает настройки, наиболее подходящие для вашего компьютера. Однако если вы хотите изменить их, в этом пункте меню вы сможете настроить клавиши управления и поменять параметры графики и звука. Меню настроек также доступно вам во время игры: чтобы попасть в него, нажмите клавишу "Escape".

2.5.1. Управление

Чтобы просмотреть текущие установки управления, используйте стрелки справа. Кроме того, вы можете поместить указатель мыши в окно в центре экрана и вращать колесико мыши. Чтобы назначить клавишу для того или иного действия, щелкните левой кнопкой мыши на окошке, в котором показана клавиша, назначенная в данный момент. Она исчезнет, оставив мигающий курсор. Нажмите на клавиатуре выбранную вами клавишу, и она появится на экране. Одна и та же клавиша не может быть назначена для двух действий, так что если вы нажмете клавишу, которая уже используется, она будет переназначена текущему действию с предыдущего, а предыдущее действие станет невозможно использовать нажатием клавиши.

Под окном назначенных клавиш находится ползунок "Чувствительность". С его помощью можно выбрать чувствительность управляемой мышью камеры (см. главу "4.2 Камера").

Чтобы сохранить изменения, щелкните на кнопке "Сохранить" и ответьте "Да" на вопрос "Сохранить настройки?" Чтобы закрыть экран настроек управления, щелкните на кнопке "Назад".

2.5.2. Графика

Чем выше настройки графики, тем более высокая мощность требуется для ее обработки. Поэтому если графическая карта вашего компьютера относится к нижней или средней категории, не стоит устанавливать максимальные графические настройки. И вообще, без необходимости параметры графики лучше не менять.

Тени: Глубина теней

Шейдеры: Качество отображения различных материалов.

Текстуры: Уровень деталей отображаемых текстур

Сияние: Эффекты сияющего света.

Сглаживание: Плавность линий

Разрешение: Разрешение экрана и глубина цвета в битах на пиксель.

Чтобы сохранить изменения, щелкните на кнопке "Сохранить" и ответьте "Да" на вопрос "Сохранить настройки?". Покинуть экран настроек графики можно при помощи кнопки "Назад".

2.5.3. Звук

Здесь вы можете установить уровень громкости музыки и звуковых эффектов, а также указать конфигурацию динамиков. Щелчок на значке "-" опции "Без звука" приведет к полному отключению звука в игре.

2.6 Создатели

Здесь перечислены имена всех, кто принимал участие в работе над игрой.

3. МИРЫ И ВРЕМЕННЫЕ ЛИНИИ "LOKI"

Режим одиночной игры позволяет вам погрузиться в приключения, выбрав одного из четырех героев. С этим героем вам предстоит пройти через четыре главы игры. Однако в игре есть три уровня сложности, так что для получения полного впечатления от игры, ее нужно будет пройти трижды. Уровни генерируются случайным образом, так что вам не придется несколько раз проходить по одному и тому же пути. Более того, если вы хотите узнать окончание всей истории, ваш герой должен сразиться в последней битве, а для этого у него должно быть достаточно опыта, он должен обладать полным набором навыков и быть одетым в лучшее снаряжение, которое вам только удастся отыскать.

Любой герой из одиночного режима игры может быть использован в многопользовательских играх, не использующих GameCenter.

3.1 Выбор героя

Когда вы начинаете игру, вы можете выбрать одного из четырех персонажей: греческую воительницу, ацтекскую шаманку, египетского колдуна или скандинавского воина. У каждого из героев есть свои преимущества, свои недостатки и свой стиль сражений. Игра всегда начинается в родном мире выбранного вами героя. После завершения первого акта вы можете выбирать, в каком порядке проходить три оставшихся мира.



Когда вы щелкаете по именам героев в окне в левой верхней части экрана, появляется их короткое описание. Оно помогает вам понять боевой стиль героев и показывает, каким трем богам поклоняется выбранный герой (см. главу 7).

После того, как вы выберете героя, вы должны будете дать ему имя. Введите его в окне "Введите ваше имя". Имя используется для идентификации героя в одиночной и многопользовательской игре. Нажмите на кнопку "Старт", чтобы начать приключения, и да пребудут с вами боги!

3.2 Временные линии

Когда вы начинаете игру заново, выберите героя и нажмите на кнопку "Старт". После этого вам будет предложено выбрать уровень сложности, а затем - решить, желаете ли вы продолжить текущую игру на этом уровне сложности или начать новую.

Вначале вы сможете выбирать только уровень сложности "Смертный". Однако позже, когда вы в первый раз пройдете через все четыре мира, откроется уровень сложности "Герой". После этого вы все еще сможете играть вашим героем на уровне сложности "Смертный". Однако игра сможет запоминать ваш прогресс, что означает, что завершенные задания и мертвые монстры не будут активированы заново. Также вы можете сыграть на низком уровне сложности своим героем (сохранив его уровень и предметы), но игра будет считаться новой. Для этого выберите "Новая игра" в окне "Достижения".

Различия этих двух вариантов игры показаны в таблице:

Результат	**Продолжить**	**Новая игра**
Сохранение инвентаря и уровня героя	ДА	ДА
Сохранение предметов заданий	ДА	НЕТ
Новое выполнение выполненных заданий	НЕТ	ДА
Награды за уже выполненные задания	НЕТ	НЕТ
Сражения уже убитыми врагами	НЕТ	ДА
Сражения уже убитыми боссами	НЕТ	ДА
Случайная генерация мира	НЕТ	ДА
Сохранение уже открытых порталов	ДА	ДА

3.3 Сохранение и телепортация

Когда во время игры вы нажимаете клавишу "Escape", на экране появляется меню. Пункт "Сохранить и покинуть игру" позволяет вам сохранить игру и вернуться в главное меню. Кроме того, игра автоматически сохраняется, когда происходит что-то важное (герой получает уровень, выполняется задание, вы находите редкий предмет и т.д.)

Когда вы снова начинаете игру, вы оказываетесь в начальной деревне текущей главы. Чтобы вернуться к тому месту, где вы закончили игру, ваш герой должен использовать "Камень телепортации", щелкнув по иконке в нижней правой части экрана (рядом с эликсирами). Когда вы используете камень, открывается небольшое окно. в нем есть пять разделов: четыре из них соответствуют различным главам игры (Скандинавия, Ацтеки, Египет и Греция), а пятый раздел, "Вне времени", относится к финальной части игры.



В каждом разделе находится список уровней, в которых есть точки возврата в игру. Щелкните по нужному уровню, а затем подтвердите свой выбор. Ваш герой будет перенесен на этот уровень. Возможно, вы не сможете вернуться туда, где закончили игру, поскольку точки возврата есть не на всех уровнях. В этом случае вам придется выбрать предыдущий уровень и добираться до нужного места самостоятельно. Однако поскольку ваш герой уже истребил всех монстров на своем пути, это путешествие будет несложным.

3.4 Пороги времени

Первую главу ваш герой всегда начинает в своем родном мире. После этого ему предстоит посетить три других мира, причем порядок вы выбираете сами. Путешествие между мирами осуществляется через Пороги Времени, потайной портал, известный лишь богам, и позволяющий свободно переходить из мира в мир. Какой бы мир не выбрал ваш герой, его ожидают противники, соответствующие его силам.

3.5 Сложность

Как уже упоминалось выше, в игре есть три уровня сложности: Смертный, Герой и Божество:

Смертный: Ваш герой начинает игру на уровне сложности "Смертный". Его ни в коей мере нельзя назвать слабым, но все же он (или она) менее устойчив к атакам. Однако этот уровень позволит вам познакомиться с игрой, а враги также будут менее могущественными.

Герой: Когда вы закончите уровень "Смертный", вы можете перейти на следующий уровень. На нем вашего героя ждут новые, более могущественные монстры, но он/она будет набирать больше опыта и получать больше навыков, а кроме того находить более интересные и ценные предметы.

Божество: Этот уровень позволит вам наконец узнать, чем заканчивается история. Монстры будут невероятно сильными, но и предметы, которые вы будете находить, будут достойны самих богов.

Таблица ниже показывает различия между уровнями сложности.

	Смертный	**Герой**	**Божество**
Уровень монстров	До 60	До 120	До 200
Уровень предметов	Героический	Легендарный	Божественный
Уровень сырья	Металлы	Драгоценные камни	Драгоценные камни
Опыт за убийство монстров	Нормально	Много	Очень много

4. ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

Интерфейс игры "Loki" состоит из нескольких элементов. Часть из них фиксирована, часть вызывается, когда вы щелкаете по иконки или нажимаете горячую клавишу.

4.1 Основной интерфейс



1) Имя врага и полоска его здоровья
   Потерянное врагом здоровье

2) Текущий уровень
   Мини-карта

3) Полоска иконок умений (светло-синее - активное умение)

4) Полоска ярости (желтая)
   Полоска здоровья (красная)
   Полоска маны (темно-синяя)-

5) Потерянное героем здоровье

6) Иконки положительного изменения состояния
   Иконки отрицательного изменения состояния

7) Полоска опыта (зеленая)
   Полоска веры (светло-синяя)

8) Открыть панель навыков героя
   Открыть панель характеристик и инвентарь героя
   Открыть панель заданий героя

9) Быстрое переключение набора оружия (I или II)

10) Иконки эликсиров
    Камень телепортации

4.2 Камера

Камерой можно управлять при помощи клавиатуры. Раскладку клавиш можно менять при помощи окна "Управление" (см. раздел "Настройки" выше).

Поворот камеры влево	Q
Поворот камеры вправо	D
Приблизить камеру	Z
Отдалить камеру	S

Кроме того, вращать камеру можно, перемещая мышь, при этом удерживая колесико мыши.

4.3 Указатели

Большинство действий и команд в игре "Loki" осуществляется нажатием левой клавиши мыши. Часто по форме указателя можно понять, какое действие герой выполнит по нажатию кнопки.

Указатель	Значение	Действие
	Движение	Герой перемещается в указанное место.
	Атака	Атаковать выбранного врага
	Вне зоны	Цель вне зоны поражения
	Поднять	Поднять выбранный объект
	Перетащить	Перетащить иконку с панели навыков к активным иконкам
	Задание	Поговорить с персонажем, который дает задание
	Торговец	Взаимодействие с торговцем
	Кузнец	Взаимодействие с кузнецом
	Сменить уровень	Переход на другой уровень игры (не всегда возможно)
	Тотем	Переход в мир духов
	Развернуть/ Свернуть	Развернуть или свернуть категорию предметов инвентаря
	Активировать	Активировать тот или иной механизм
	Цель	Использовать навык на враге или выбранном союзнике
	Божество	Открыть окно алтаря
	Невозможно	Герой не может идти в этом направлении
	Ввод данных	Ввести или изменить показанные данные

4.4 Мини-карта

Мини-карта, которая показывается в верхней правой части экрана, необходима для ориентирования вашего героя в мире игры "Loki". Ваш герой всегда показывается в центре карты, которую вы можете приближать и отдалять при помощи клавиш "+" и "-". Различные точки на карте обозначают следующее:

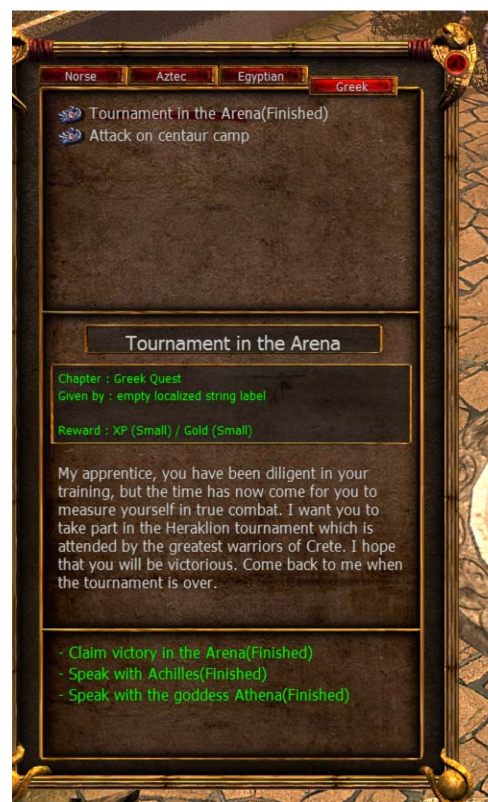


Синяя (маленькая)	Ваш герой (и союзники)
Зеленая	Персонаж, дающий задание
Красная	Враги
Розовая	Торговец
Оранжевая	Кузнец
Синяя (большая)	Алтарь
Синяя (очень большая)	Цель задания (место или враг)
Синяя, окруженная зеленым	Персонаж, дающий задание, одновременно являющийся целью
Стрелка (золотая)	Направление к цели задания

Зажав клавишу "M" (см. "Клавиши управления" в меню настроек, если вы хотите ее изменить), вы вызываете карту всего уровня. Как только вы отпускаете клавишу, карта пропадает. На этой карте показывается ваш герой (вы не можете передвигаться), а также входы и выходы с уровня. Вызов карты не останавливает игру. Если вашего героя атакует, он продолжит получать удары.

4.5 Задания

Когда вы щелкаете по иконке "Задания", в левой части экрана открывается панель. Это "Журнал заданий" героя, в котором хранятся детали всех заданий, которые получил ваш герой. В журнале есть четыре раздела, соответствующие различным главам игры.



Для каждого задания показывается имя персонажа, который вам его дал, а также полученные награды. Кроме того, вы можете прочитать описание задания, а под ним перечислены цели. Когда вы щелкаете по заданию, на мини-карте появляется стрелка, которая показывает направление, в котором должен двигаться ваш герой. Внизу также появляется окошко, в котором показывается название нужного вам уровня.

4.6 Лог

Клавиша "I" позволяет вам включать и отключать лог игры, который показывается в левой нижней части экрана. В лог записываются действия и прогресс героя, а также сообщения, которые относятся к событиям, происходящим в сетевой игре. В сетевых играх в логе также отображается происходящее в окне чата.

5. ХАРАКТЕРИСТИКИ

5.1 Характеристики

Каждый герой начинает игру с определенным значением характеристик (см. таблицу). Эти значения растут по мере развития персонажа, при этом отражая боевой стиль каждого из героев.

	Воительница	**Колдун**	**Шаманка**	**Воин**
Сила	21	15	18	25
Ловкость	25	13	16	22
Интеллект	14	26	23	14
Выносливость	18	14	16	20
Энергия	18	25	20	10
Здоровье	90	70	80	100
Мана	36	50	40	20

Сила: Сила увеличивает физические повреждения, которые наносит герой.
Ловкость: Ловкость увеличивает вероятность попасть по врагу и уклониться от его удара.
Интеллект: Интеллект увеличивает магические повреждения, которые наносит герой.
Выносливость: Выносливость увеличивает количество здоровья героя.
Энергия: Энергия увеличивает количество маны героя.
Здоровье: Количество здоровья вашего героя. Чем ближе это значение к нулю, тем ближе герой к смерти!
Мана: Уровень магической энергии героя.

Большинство предметов, которые может найти или купить ваш герой, для использования требуют определенного значения той или иной характеристики, так что распределять характеристики правильно очень важно. Когда ваш герой получает новый уровень, ему дается пять очков характеристик, которые вы можете распределить так, как считаете нужным (см. раздел 5.2.2). Кроме того, с каждым новым уровнем на определенное значение повышается максимальное здоровье и мана героя. Эти значения зависят от выбранного героя и приведены в таблице ниже.

	Очки здоровья за уровень	**Очки маны за уровень**
Греческая воительница	3	3
Египетский колдун	2	4
Ацтекская шаманка	2	4
Скандинавский воин	4	2

Посещая святилища, встречающиеся ему на пути, герой может получать временный бонус к характеристикам. Существует шесть типов святилищ: увеличивающие здоровье, ману, опыт, силу, защиту или интеллект, и каждое из них выглядит как круглый камень с двумя горящими огнями. Когда вы наводите указатель на святилище, он меняется на "Поднять" (тот же указатель, что используется для поднятия предметов), а тип святилища показывается в полоске с названием в верхней части экрана. Щелкните на святилище, чтобы немедленно получить соответствующий бонус.

5.2 Распределение характеристик

Когда вы щелкаете по иконке "Параметры и инвентарь", на экране открывается две панели. Слева находится панель характеристик. Три ее раздела дают доступ к различной информации, касающейся вашего героя.

5.2.1 Статус

Общий обзор текущего положения дел героя.



- Имя героя
- Текущий уровень
- Доступные очки навыков
- Очки опыта героя
- Общее количество очков опыта, требующееся для получения нового уровня
- Количество очков опыта, которое вам осталось набрать
- Количество золота, находящееся в распоряжении героя

5.2.2 Характеристики

Обзор физического состояния и боевых возможностей героя.



Каждый раз когда ваш герой получает новый уровень, ему дается пять очков характеристик, которые вы можете распределить так, как считаете нужным. Щелкните по знаку "+" слева от характеристики, чтобы повысить ее значение. Имейте в виду, что повышая выносливость, вы увеличивает максимальное количество здоровья героя, а повышая значение характеристики "Энергия" увеличиваете максимальное количество маны.

Кроме того, у вашего героя есть несколько дополнительных характеристик. Их значения в начале игры установлены по умолчанию и повышаются, когда ваш герой находит определенные предметы или получает определенные навыки.

Обычные повреждения: Определяет количество повреждений, которое наносится обычными атаками.

Повреждения магией: Определяет количество повреждений, которое наносится заклинаниями.

Защита: Чем выше это значение, тем меньше повреждений получает герой.

Вероятность попадания: Определяет вероятность, с которой ваш герой может нанести удар противнику, имеющему одинаковую с ним ловкость.

Бонус к меткости: Некоторые предметы и навыки дают герою этот бонус, увеличивающий вероятность попадания.

Уклонение: Некоторые предметы и навыки дают герою этот бонус, увеличивающий вероятность уклониться от удара.

Парирование: Некоторые предметы (чаще всего, щиты) и навыки дают герою этот бонус, увеличивающий вероятность парировать удар. Если удар парирован, он не наносит повреждений.

Критический удар: Каждый раз, когда герой наносит физические повреждения, есть вероятность, что будет нанесен критический удар, увеличивающий эти повреждения на 50%.

Критическое заклинание: Каждый раз, когда герой наносит магический повреждения, есть вероятность, что заклинание станет критическим, что увеличит эти повреждения на 50%.

Скорость движения: Чем выше скорость движения, тем быстрее может бегать ваш герой.

Скорость атаки: Чем ниже это значение, тем быстрее ваш герой проводит атаки.

Скорость заклинаний: Чем ниже это значение, тем быстрее ваш герой читает заклинания.

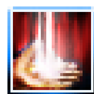
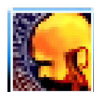
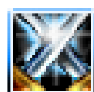
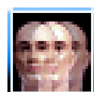
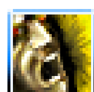
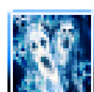
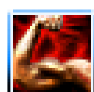
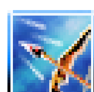
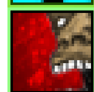
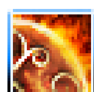
5.2.3 Сопротивляемость



Показывает то, насколько хорошо герой защищен от смены состояний и от магических повреждений. Типы магии показаны пятью горящими огнями (слева направо: огонь, лед, молния, тьма и яд). Ваш герой может иметь сопротивляемость до 80% к каждому из типов магии, что будет снижать получаемые повреждения этого типа.

В игре "Loki" есть большое количество положительных и негативных состояний, влияющих на атакующие и защитные возможности вашего персонажа. Эти состояния можно изменять при помощи заклинаний и эликсиров.

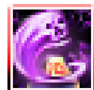
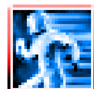
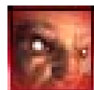
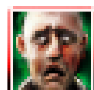
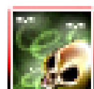
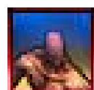
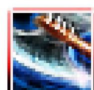
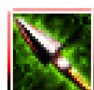
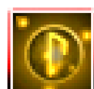
Положительные изменения состояния

	Восстановление жизни	Герой получает бонус к восстановлению здоровья
	Ликование	Герой получает бонус к восстановлению маны
	Мастерство	Герой получает бонус к парированию
	Гибкость	Герой получает бонус к уклонению
	Ускорение	Герой получает бонус к скорости передвижения
	Ярость	Герой получает бонус к получению ярости
	Осмос	Герой получает бонус к сбору душ (в мире духов)
	Укрепление	Герой получает бонус к силе
	Проворность	Герой получает бонус к ловкости
	Ясность	Герой получает бонус к интеллекту
	Энергичность	Герой получает бонус к выносливости
	Собранность	Герой получает бонус к энергии
	Защищенность	Герой получает бонус к защите
	Могущество	Герой получает бонус ко всем характеристикам
	Родство с богами	Герой получает бонус ко всей сопротивляемости магии
	Родство с огнем	Герой получает бонус к сопротивляемости огню

	Родство со льдом	Герой получает бонус к сопротивляемости льду
	Родство с молнией	Герой получает бонус к сопротивляемости молнии
	Родство с тьмой	Герой получает бонус к сопротивляемости тьме
	Родство с ядами	Герой получает бонус к сопротивляемости ядам
	Благословение	Герой получает иммунитет к негативным изменениям состояния
	Злость	Герой получает бонус к повреждениям, но его защита снижается
	Неуязвимость	Часть повреждений, получаемых героем, поглощается
	Мстительность	Часть повреждений, получаемых героем, отражается обратно

Негативные изменения состояния

	Обгорел	Герой 8 секунд получает повреждения огнем
	Заморожен	На 5 секунд скорость передвижения героя падает на 50%
	Поражен молнией	Герой 2 секунды не может двигаться
	Отравлен	Герой 12 секунд получает повреждения ядом
	Напуган	Герой 3 секунды убегает в противоположном Направлении
	Упал	Герой на несколько секунд падает на землю
	Нокаут	Герой 2 секунды не может двигаться
	Немота	Герой 5 секунд не может использовать заклинания
	Блокирован	Герой 5 секунд не может использовать особые удары

	Ранен	Герой 5 секунд теряет здоровье
	Проклят	В течение 10 секунд вместо того, чтобы восстанавливать здоровье, персонаж теряет его
	Лишается маны	В течение 10 секунд герой теряет по 2% маны каждую секунду
	Замедлен	На 3 секунды скорость передвижения героя падает на 50%
	Ослаблен	На 5 секунд сила героя уменьшается на 50%
	Ослеплен	На 5 секунд ловкость героя уменьшается на 50%
	Поглупел	На 5 секунд интеллект героя уменьшается на 50%
	Заболел	На 5 секунд выносливость героя уменьшается на 50%
	Истощен	На 5 секунд энергия героя уменьшается на 50%
	Уязвим	На 3 секунды защита героя уменьшается на 50%
	Неполноценен	На 5 секунд все характеристики героя уменьшаются на 30%
	Порча	На 5 секунд сопротивляемость магии героя уменьшается на 30%
	Обезумел	В течение 2 секунд герой атакует союзников

6. ИНВЕНТАРЬ

По мере того, как ваш герой путешествует по миру игры и убивает врагов, он находит различное оружие, доспехи и предметы (кольца, эликсиры, руны и т.д.). Чем могущественнее был убитый враг, тем более мощный предмет вы можете получить. Кроме того, вы встретите множество торговцев, желающих расстаться со своими товарами за несколько золотых монет.

6.1 Оружие

В игре есть 15 классов оружия, каждый из которых разделен на 41 уровень. Чем выше уровень предмета, тем строже условия (уровень, сила и ловкость), необходимые для его использования. Например, кинжалы, используются для того, чтобы быстро наносить удары, причиняющие не особенно большой вред. На другом конце линейки находится оружие типа двуручных мечей, наносящих медленные, но разрушительные удары. Некоторое оружие, такое как луки и копья, требует использования двух рук, тем самым снижая вашу защиту, поскольку вы не сможете носить щит.

Все оружие можно разделить на два типа: контактное оружие и оружие дальнего боя.

Контактное оружие: Кинжалы, одноручные мечи, двуручные мечи, одноручные топоры, двуручные топоры, одноручные молоты, двуручные молоты, копья, палки, рукавицы.

Оружие дальнего боя: Скипетры, короткие луки, длинные луки, диски, талисманы.

Параметры оружия можно улучшать при помощи перековки и усиления. Кроме того, оружие можно разбирать на составные части и собирать из них новое оружие с другими параметры. В оружие можно встраивать магические руны. А ненужные предметы можно перерабатывать, получая из них сырье. Все эти операции проделываются в кузнице (см. раздел "6.7 Кузнец").

6.2 Доспехи

В игре есть 5 классов доспехов (Щиты, шлемы, броня, наручи и сапоги), каждый из которых разделен на 41 уровень. Чем выше уровень доспеха, тем строже условия (уровень, сила и ловкость), требуемые для того, чтобы надеть его.

Параметры доспехов можно улучшать при помощи перековки и усиления, а также встраивая в нее магические руны. Ненужные доспехи можно перерабатывать, получая из них сырье. Все эти операции проделываются в кузнице (см. раздел "6.7 Кузнец").

6.3 Предметы

В мире игры "Loki" вы найдете огромное количество самых разных предметов. По большей части они используются для лечения или защиты вашего героя.

Эликсиры: Эликсиры восстанавливают здоровье и ману, а также снимают негативные изменения состояния. Примеры эликсиров: Эликсир здоровья, Эликсир маны или Снадобье.

Кольца: Герой может носить до двух колец одновременно. Эти волшебные предметы могут давать персонажу мощные бонусы. Примеры колец: Кольцо адского пламени, Кольцо скорости.

Руны: Руны можно встраивать в оружие или доспехи, придавая им магические свойства. Руны разделены на классы, то есть, например, руну для оружия нельзя встроить в шлем.

Материалы: Оружие и доспехи изготавливаются из различных материалов. Материалы для обычных доспехов (кожа для воинов и ткань для волшебников) нельзя использовать для перековки. Но по мере того как ваш герой продвигается дальше, он будет находить новые предметы, сделанные из материалов, зависящих от уровня сложности. Эти предметы можно относить кузнецу, который сможет улучшить их атакующие или защитные качества при помощи перековки или усиления. Усиление производится путем наложения одного слоя материала поверх другого и применяется только для брони. Это повышает магическую сопротивляемость предмета. В этой таблице вы найдете все материалы, которые встретятся вам в игре "Loki".

Иерархия материалов	Можно перековать
Легкая кожа / Полотно	Нет
Вываренная кожа / Шерсть	Нет
Укрепленная кожа / Шелк	Нет
Железо	Да
Бронза	Да
Серебро	Да
Золото	Да
Мифрил	Да
Аметист	Да
Изумруд	Да
Бриллиант	Да
Рубин	Да
Сапфир	Да
Хаосиум	Да
Адамантин	Да
Лунный камень	Да
Магматит	Да
Арканит	Да
Орихалк	Да
Драконит	Да

6.4 Редкость предметов

Некоторые предметы вы будете находить десятками, другие же очень редки. Чем реже встречается предмет, тем он мощнее - что является причиной тому, что некоторые предметы нельзя найти на уровне сложности "Смертный".

Цвет предмета служит индикатором его редкости и силы

Цвет	Уровень	Комментарий	Доступность
Белый	Обычный	Обычные предметы без каких-либо бонусов.	Всегда
Светло-синий	Древний	Редкие предметы. 1 или 2 бонуса.	Всегда
Темно-синий	Небесный	Мощные предметы с несколькими бонусами.	Всегда
Оранжевый	Легендарный	Предметы со своими именами и наборами бонусов.	Всегда
Зеленый	Героический	Предметы, носящие имена великих героев.	С уровня сложности "Герой"
Красный	Мифический	Могущественные предметы, принадлежавшие богам.	С уровня сложности "Божество"
Желтый	Божественный	Предметы, которые позволяют вам бросить вызов самим богам.	С уровня сложности "Божество"

6.5 Панель инвентаря

Когда вы щелкаете по иконке героя, с правой стороны экрана открывается панель инвентаря.

В ней показаны все предметы, которые вы нашли или купили. Когда вы наводите указатель на предмет в инвентаре, его изображение и параметры показываются в окне слева. Не все предметы можно надеть или взять в руки одновременно. Чтобы надеть или взять в руки предмет, щелкните по нему левой кнопкой мыши. Иконка со скрещенными мечами покажет, что предмет активен. Щелкните по предмету правой кнопкой мыши, чтобы поместить его на "Склад" (см. ниже).



Различные предметы в инвентаре отсортированы по классам. Количество предметов каждого класса показывается справа от его названия. Вы можете развернуть или свернуть категорию предметов, щелкнув левой кнопкой мыши, когда указатель меняется на указатель типа "Развернуть/Свернуть". Место в вашем инвентаре ограничено, но по мере того, как ваш герой становится опытнее, оно увеличивается. Количество занятого и максимального свободного места показывается в нижнем правом углу панели инвентаря.

Оружие: Изначально 40 единиц места, каждые 20 уровней героя добавляется еще 4.

Доспехи: Изначально 40 единиц места, каждые 20 уровней героя добавляется еще 4.

Предметы: Изначально 120 единиц места, каждые 20 уровней героя добавляется еще 12.

6.5.1 Склад



Склад - это место, куда вы складываете предметы, чтобы уничтожить их, выбросить или продать первому встречному торговцу. Вы можете вернуть предмет со склада в инвентарь, щелкнув по нему правой кнопкой мыши. Чтобы уничтожить или выбросить предмет или несколько предметов, выберите их левой кнопкой мыши (рядом с их названиями появится красная полоска), а затем нажмите кнопку "Удалить" или "Положить". Вы должны будете подтвердить свое решение, нажав "Да". Вы также можете выбрасывать на землю золото, но не одновременно с предметами. Для этого щелкните на поле "Золото" и введите число. После этого вы можете нажать кнопку "Положить", и выбранная сумма золота будет выброшена к ногам вашего персонажа. Выбрасывание золота позволяет вам покупать и продавать предметы в многопользовательских играх.

6.6 Торговцы

Розовая точка на карте обозначает торговца, который может покупать и продавать вещи вашему герою. В игре есть два типа торговцев: торговец воинским снаряжением, продающий вещи для греческой героини и скандинавского героя, и торговец волшебными предметами, который будет интересен шаманке и колдуну. Когда вы наводите указатель на торговца, он принимает форму мешочка с золотом, и если нажать в это время левую кнопку мыши, откроется панель торговли. Щелкните на закладке "Купить", и вы сможете выбрать одну из закладок: "Оружие", "Доспехи" и "Разное", чтобы просматривать определенную группу предметов, предлагаемых торговцем. Когда вы наводите указатель мыши на предмет, его описание показывается в окне слева. Щелкните по предмету, который вы хотите купить. Рядом с его названием появится красная отметка. Когда вы выбрали все нужные вам предметы, а их общая стоимость вас устраивает, нажмите кнопку "Купить" в нижней части экрана.

Чтобы продавать предметы, щелкните по закладке "Продать". Будет показан инвентарь вашего героя. Предметы со склада будут помечены для продажи автоматически, а также вы можете добавить к ним любые другие предметы. Щелкните по предметам, который вы хотите продать, левой кнопкой мыши. Рядом с их названиями появятся красные отметки. Когда вы выбрали все нужные вам предметы, а сумма в графе "Выручка" вас устраивает, нажмите кнопку "Купить" в нижней части экрана.



Запасы торговцев время от времени обновляются, так что не забывайте порой проверять, не появилось ли у них что-нибудь нового.

6.7 Кузнец

Оранжевая точка на мини-карте показывает местоположение кузнеца. Кузнецы играют важную роль в игре, поскольку могут перековывать, усиливать, собирать и разбирать оружие и доспехи. Когда вы наводите указатель мыши на кузнеца, его форма сменяется на молоток. Если нажать в это время левую кнопку мыши, откроется панель кузнеца.



6.7.1 Перековка и усиление

При перековке оружия или доспехов берется предмет из материала А и перековывается с использованием материала Б, что делает его более эффективным. Усиление используется только для брони. На броню из материала А наносится слой материала Б, что дает ей дополнительную защиту от магии.

Чтобы перековать предмет, выберите его в своем инвентаре. Его изображение появится справа, а описание слева. Затем выберите сырой материал из списка снизу. В окне "Конечный результат" внизу слева вы увидите описание конечного предмета. Если оно удовлетворит вас, нажмите кнопку "Перековать".

Усиление может проводиться вместе с перековкой. Этот процесс применяется только для брони, а его целью является повышение защиты от магии, которую дает предмет. Количество необходимого материала и предмет, который получится в итоге, вы можете увидеть в окнах справа. Чтобы выполнить эту операцию, нажмите кнопку "Усилить".

6.7.2 Сборка

Каждое оружие в игре состоит из двух условных частей - "клинка" и "рукояти". Вы можете разделить оружие на эти две части и собрать новое, более мощное оружие из имеющихся в наличии частей. Однако это имеет смысл лишь в том случае, если составные части дают бонусы к таким параметрам, как скорость атаки, критический удар и т.д. Большинство составных частей не обладает никакими бонусами. Кроме сборки из составных частей, вы можете добавлять оружию и доспехам магические свойства, встраивая в них волшебные руны, которые нашел ваш герой.

Чтобы собрать оружие из двух частей (части должны быть от одного типа оружия), выберите предмет из первого списка, а затем предмет из второго списка, находящегося под первым. Внизу будет показан предмет, который получится в итоге, а его параметры будут показаны в окне снизу слева. Под изображением предмета показывается стоимость его сборки. Если вы согласны, нажмите на кнопку "Собрать".

6.7.3 Разборка

На закладке "Разобрать" вы можете выполнить две различные операции: разобрать оружие на две составные части или переработать оружие или доспех, получив сырой материал.

Когда вы выбираете оружие для разборки, две его составные части показываются внизу, а их параметры - в окнах "Конечный продукт" справа и слева. Если результат вас устраивает, а стоимость разборки (показывается в поле под кнопкой "Разобрать") не превышает возможностей вашего героя, нажмите на кнопку "Разобрать", чтобы подтвердить операцию. После этого две части оружия появятся в инвентаре вашего героя.

Если вы выбрали оружие, то одновременно с возможностями для разборки вы увидите количество сырья, которое сможете получить, если решите его переработать. Это количество, а также стоимость операции, будет показано в окне над кнопкой "Переработать". Доспехи нельзя разбирать, так что если вы выберете доспех, вы увидите только стоимость переработки и получаемый материал, а активна будет только кнопка "Переработать".

7. НАВЫКИ И АЛТАРИ

Каждый герой может поклоняться трем богам своей родины, а каждый бог позволяет герою овладеть 17-ю навыками. Итого у героя может быть 51 навык, а всего в игре этих навыков 204. После того как вы выберете божество, 25% получаемых вами очков опыта будут повышать вашу веру в бога. Когда шкала веры заполнится, вы заработаете одно очко навыка, которое сможете потратить на приобретение новых или улучшение существующих навыков из ветки выбранного бога. Конечно, вы можете и не поклоняться богам, в этом случае вы будете получать весь заработанный опыт. Если вы хотите поменять богов, которым вы поклоняетесь, вы сможете сделать это у алтаря (см. "7.3 Алтари"). Чтобы иметь сбалансированный набор навыков, важно вовремя менять богов. Очки навыков можно перемещать в пределах дерева, но перемещать очки между деревьями разных богов нельзя.

В каждом дереве содержится определенный набор навыков, среди которых 12 активных навыков и 5 пассивных (работающих автоматически). Активные навыки можно разделить на три типа:

Особые удары: Наносят физические повреждения, зависящие от силы героя и используемого оружия.
Заклинания: Наносят магические повреждения, зависящие от интеллекта героя.
Стойки: Дают герою бонусы, пока тот не двигается.

7.1 Управление навыками

Когда вы щелкаете по иконке "Навыки", открывается панель навыков. Имена трех богов, которым поклоняется герой, показаны на трех закладках. Синяя полоска веры и числа на ней показывают текущий уровень веры и количество очков, необходимых для того, чтобы получить новое очко навыка для дерева этого бога. Ниже показано доступное вам количество и общее количество очков навыков этого бога. Общее количество очков навыков очень важно, поскольку оно определяет, какие навыки будут вам доступны (см. таблицу ниже).



Под количеством очков вы увидите 17 иконок навыков (12 активных и 5 пассивных). Когда вы наводите указатель мыши на иконку, описание навыка появляется в окне справа. В этом окне показывается текущий уровень навыка, количество очков, необходимое для этого уровня, эффект навыка и количество маны, которое нужно для его использования. Ниже вы можете увидеть характеристики следующего уровня навыка, а так же его время "охлаждения" (время, которое должно пройти перед повторным использованием навыка) и длительность действия.

Панель навыков разделена на 6 рядов. Доступ к навыкам из разных рядов определяется общим количеством очков навыков, полученным вами для дерева этого бога. В таблице ниже вы узнаете точное количество необходимых очков.

Общее количество очков	**Доступные ряды навыков**	**Доступные пассивные навыки (6-й ряд)**
1	1-й ряд	1
6	2-й ряд	2
14	3-й ряд	3
20	4-й ряд	4
30	5-й ряд	5

Чтобы вы могли использовать навык, он должен иметь, по меньшей мере, первый уровень. Текущий уровень каждого навыка показывается над его иконкой. Чтобы повысить уровень (максимальное значение - 25), щелкните по скобке справа от иконки. Чтобы понизить уровень, щелкните по скобке слева. Когда вы повышаете или понижаете уровни навыков, количество доступных очков навыков, соответственно, уменьшается или увеличивается. Максимальный доступный вам уровень навыка так же, как доступ к рядам навыков, зависит от общего количества очков. Например, навык "Огненная вспышка " доступен греческой героине, если у нее есть хотя бы одно очко навыка, но чтобы поднять его до уровня 16, она должна иметь в ветке Ареса по меньшей мере 45 очков. Перераспределять очки в пределах одной ветки можно совершенно свободно, что дает вам максимальную гибкость в использовании навыков. Поэтому вы в любой момент можете изменить навыки или их уровни, чтобы подстроиться под новых врагов.

Чем ниже на панели находится навык, тем больше требуется маны для его использования, и тем больше время его охлаждения. Расход маны также увеличивается, когда у заклинания поднимается уровень. Так что даже могучие герои могут найти полезными навыки первого ряда, которые можно использовать много и часто. Вам предстоит найти баланс между эффективностью навыков и их стоимостью. К тому же, низкоуровневые навыки всегда полезно иметь в арсенале героя, чтобы расправляться со слабыми монстрами, не тратя на них тяжелое вооружение.

Необходимые вам навыки нужного уровня вы можете перетащить на панель иконок навыков в нижней части экрана. Пассивные навыки на эту панель перетаскивать не нужно, поскольку после того, как вы их активируете, от вас больше ничего не требуется - хотя возможно, вам надо будет их прерывать, чтобы повысить или понизить их уровень.

7.2 Описание навыков героев

7.2.1 Греческая воительница

Поклоняясь **Артемиде**, богине охоты, греческая героиня сама становится ловкой охотницей, вооруженной луком и диском. Она использует силы льда и яда, чтобы сделать свои стрелы еще смертоноснее.

Пронзающая стрела	Особый удар: выпускает в заданном направлении стрелу, пробивающую врагов насквозь (короткий лук, длинный лук).
Могучая стрела	Особый удар: выпускает в заданном направлении стрелу, которая при попадании блокирует задуманное действие противника (короткий лук, длинный лук).
Стойка Артемиды	Стойка: боевая стойка, увеличивающая шансы критического попадания во время стрельбы из лука, если применяющий ее воин не двигается (короткий лук, длинный лук).
Меткая стрела	Особый удар: выпускает стрелу, которая без промаха поражает ближайшую цель и блокирует задуманное противником действие (короткий лук, длинный лук).
Охотничий клич	Заклинание: на время увеличивает ловкость воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - проворность).
Обледенение	Заклинание: на некоторое время добавляет магические повреждения льдом стрелам воина. Стрелы могут замораживать пораженных противников (состояние - заморожен). Это заклинание отменяет все другие заклинания, действующие на стрелы и прочее оружие воина (короткий лук, длинный лук).
Стрела Одиссея	Особый удар: выпускает стрелу, направляемую самим Одиссеем, которая поражает ближайшие цели, пробивая их насквозь.
Ядовитая стрела	Заклинание: на некоторое время добавляет магические повреждения ядом стрелам воина. Стрелы могут отравлять пораженных противников (состояние - отравлен). Это заклинание отменяет все другие заклинания, действующие на стрелы и прочее оружие воина (короткий лук, длинный лук).
Град стрел	Особый удар: выпускает несколько стрел одним выстрелом (короткий лук, длинный лук).
Двойная стрела	Особый удар: выпускает две мощных стрелы одну за другой (короткий лук, длинный лук).
Дождь Артемиды	Заклинание: выпускает в небо стрелу, заставляя облака разразиться дождем ледяных осколков (короткий лук, длинный лук).
Выстрел змеи	Заклинание: выпускает пронзающую стрелу с сильнейшим ядом, которая может отравить пораженного противника (состояние - отравлен) и снизить его атрибуты (состояние - неполноценен) (короткий лук, длинный лук).
Специализация на луках	Пассивный навык: увеличивает меткость и повреждения, наносимые греческой героиней при использовании лука (короткий лук, длинный лук).
Ловкое уклонение	Пассивный навык: увеличивает шансы греческой героини уклониться от удара.
Критический удар	Пассивный навык: увеличивает шансы греческой героини нанести критический удар любым видом оружия.
Сопротивляемость льду	Пассивный навык: увеличивает магическое сопротивление греческой героини ко льду.
Глиф льда	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения льдом, наносимые некоторыми навыками навыков греческой героини (Обледенение, Дождь Артемиды).

Поклоняясь **Афине**, богине мудрости, греческая героиня становится опытным мечником, но также сохраняет способность умело обращаться с оружием дальнего боя. Ее щит и сила молнии надежно защищают ее в сражении.

Оглушающий диск	Особый удар: мечет диск, который может нокаутировать противника (состояние - нокаут). Требует использования диска.
Пробивающий удар	Особый удар: мощный удар по противнику. Требует контактного оружия.
Глаз медузы	Заклинание: создает луч, который можно направлять в разные стороны и удерживать перед колдующим. Этот луч может замедлять противников (состояние - замедлен).
Разлетающийся диск	Особый удар: мечет диск вперед от греческой воительницы, который прорубается сквозь противников и отталкивает их. Требует использования диска.
Разряды молний	Заклинание: заклинание, на некоторое время добавляющее магические повреждения молнией оружию ближнего боя в руках воина или его союзника.
Диск Зевса	Особый удар: диск, который нужно несколько секунд удерживать, чтобы метнуть с большей силой. Диск Зевса наносит повреждения молнией. Требует использования диска.
Останавливающий удар	Особый удар: быстрый удар, блокирующий задуманное действие противника и отталкивающий его назад. Требует использования щита.
Щит бури	Заклинание: заклинание, которое обрушивает на нападающего удар молнии каждый раз, когда колдующий парирует удар. Нападающий может быть оглушен (состояние - поражен молнией).
Благословение Афины	Заклинание: заклинание защищает воина от любых повреждений (физических и магических), делая его неуязвимым. Заклинание перестает действовать после того, как поглотит определенное количество повреждений.
Месть Афины	Заклинание: заклинание защищает воина, возвращая часть получаемых им повреждений атакующему (состояние - мстительность). Это может нокаутировать атакующего (состояние - нокаут).
Диски Афины	Заклинание: заклинание призывает несколько дисков, которые поражают ближайших противников. Требует использования диска.
Атака Афины	Заклинание: заклинание в течение некоторого времени накапливает повреждения, нанесенные воину. При его следующем ударе в противника бьет разряд молнии, сила которого зависит от накопленных заклинанием повреждений.
Специализация на одноручном оружии	Пассивный навык: увеличивает меткость греческой героини и наносимые ей повреждения при использовании одноручного оружия (кинжал, одноручный меч, одноручный топор или одноручный молот).
Специализация на дисках	Пассивный навык: увеличивает меткость греческой героини и повреждения, которые она наносит, при использовании диска.
Улучшенное парирование	Пассивный навык: увеличивает шансы греческой героини парировать удар.
Сопротивляемость молниям	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость греческой героини молниям.
Глиф молний	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения навыков греческой героини (Диск Зевса, Щит бури, Атака Афины).

Поклоняясь **Аресу**, богу войны, греческая героиня обретает способность устанавливать ловушки, поражающие ее противников огнем и ядом и способные невероятно ослабить любого, кто захочет причинить ей вред.

Огненная вспышка	Заклинание: устанавливает огненную ловушку, которая, взрываясь, отталкивает противников.
Божественное видение	Заклинание: позволяет колдующему обнаруживать спрятанные ловушки, а также дает бонус к меткости.
Отравленные шипы	Заклинание: устанавливает ловушку, которая может поразить противника отравленными кольями (состояние - отравлен).
Приманка	Заклинание: создает точную копию воина, которая отвлекает противников. У копии есть свое здоровье.
Ловушка безмолвия	Заклинание: устанавливает магическую ловушку. Пораженные взрывом противники не могут применять заклинаний (состояние - онемел).
Пылающий факел	Заклинание: устанавливает огненную ловушку, поражающую противников четырьмя волнами огня. Эти волны могут обжечь противников (состояние - обгорел).
Проклятая ловушка	Заклинание: устанавливает магическую ловушку, которая, взрываясь, снижает все параметры противников (состояние - неполноценен).
Ядовитое облако	Заклинание: устанавливает магическую ловушку, выпускающую ядовитое облако. Облако наносит противникам повреждения и может отравить их (состояние - отравлен).
Невидимость	Заклинание: позволяет воительнице в течение некоторого времени расставлять ловушки, оставаясь незамеченным.
Ловушка уязвимости	Заклинание: устанавливает магическую ловушку, которая, взрываясь, снижает сопротивляемость противника магии (состояние - порча).
Ярость Ареса	Заклинание: устанавливает ловушку, создающую огненный столп, который наносит противникам повреждения огнем и может сбивать их с ног (состояние - нокаут) или поджигать их (состояние - обгорел).
Яд Гидры	Заклинание: устанавливает ядовитую ловушку, испускающую яд Гидры. Зловонное облако может отравить противника (состояние - отравлен) и при этом испустить новое облако.
Сандалии Гермеса	Пассивный навык: увеличивает скорость передвижения греческой героини.
Сопротивляемость яду	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость греческой героини яду.
Сопротивляемость огню	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость греческой героини огню.
Глиф яда	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения ядом, которые наносят некоторые навыки греческой героини (Отравленные шипы, Ядовитое облако, Яд Гидры).
Глиф огня	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения огнем, которые наносят некоторые навыки греческой героини (Огненная вспышка, Пылающий факел, Ярость Ареса).

7.2.2 Египетский колдун

Поклоняясь **Ра**, богу солнца, египетский герой получает способность использовать множество огненных заклинаний, как нельзя лучше подходящих для того, чтобы сражаться, не приближаясь к противнику на расстояние удара.

Стойка Ра	Стойка: боевая стойка, которая увеличивает шансы сотворить критическое заклинание при использовании атакующих заклинаний Ра, если воин стоит на месте.
Огненный шар	Заклинание: выпускает огненный шар, который наносит магические повреждения огнем.
Огненное дыхание	Заклинание: создает поток огня, который можно поворачивать и держать перед колдующим. Поток наносит непрерывные магические повреждения и может поджечь противника (состояние - обгорел).
Огненное оружие	Заклинание: на некоторое время добавляет магические повреждения огнем контактному оружию в руках колдующего или его союзника.
Адское пламя	Заклинание: создает в указанном месте пламя преисподней, которое поражает противников, попавших в него, и может обжечь их (состояние - обгорел).
Доспех Ра	Заклинание: на некоторое время создает вокруг колдующего пылающую броню. Броня наносит непрерывные повреждения огнем, обжигает противников (состояние - обгорел) и увеличивает сопротивляемость воина огню (состояние - родство с огнем).
Огненная волна	Заклинание: выпускает огненную волну, наносящую магические повреждения огнем противникам.
Огненный взрыв	Заклинание: создает пылающий взрыв в указанном месте. Он наносит магические повреждения противникам, отталкивает их и может сбить с ног (состояние - нокаут).
Шар Ра	Заклинание: выпускает раскаленный шар, который наносит противникам непрерывные магические повреждения огнем и может обжечь их (состояние - обгорел).
Стена пламени	Заклинание: создает в указанном месте огненную стену, которая поражает огнем противников, попавших в нее, и может обжечь их (состояние - обгорел).
Исход	Заклинание: египетский герой вспыхивает и устремляется вперед, испепеляя все на своем пути. При этом он наносит магические повреждения огнем противникам и может обжечь их (состояние - обгорел).
Метеоритный дождь	Заклинание: вызывает разрушительный метеоритный дождь. Метеориты наносят магические повреждения огнем и могут лишить противника сознания (состояние - нокаут). Для применения этого заклинания требуется больше времени, чем для большинства других заклинаний.
Вера в Ра	Пассивный навык: снижает время перезарядки навыков Ра.
Испепеление	Пассивный навык: увеличивает шансы некоторых заклинаний египетского героя обжечь противника (Огненное дыхание, Адское пламя, Стена пламени, Доспех Ра, Шар Ра).
Восстановление маны	Пассивный навык: увеличивает скорость регенерации маны египетского героя.
Сопротивляемость огню	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость египетского героя огню.
Глиф огня	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения огнем, которые наносят некоторые навыки египетского героя (Огненный шар, Огненное дыхание, Адское пламя, Доспех Ра, Огненная волна, Огненный взрыв, Стена пламени, Шар Ра, Метеоритный дождь, Исход).

Поклоняясь **Сету**, богу зла и хаоса, египетский герой получает способности, позволяющие ему использовать различные заклинания тьмы, испепеляющие противников и накладывающие на них страшные проклятья.

Стойка Сета	Стойка: боевая стойка, которая увеличивает шансы сотворить критическое заклинание при использовании атакующих заклинаний Сета, если воин стоит на месте.
Кошмар	Заклинание: египетский герой вызывает кошмары, которые лишают противников сил (состояние - ослаблен).
Волна теней	Заклинание: выпускает шар хаоса, который наносит магические повреждения тьмой.
Обращение	Заклинание: меняет местами здоровье и ману воина. При этом используется не абсолютное, а относительное количество маны и здоровья. Кроме того, это заклинание добавляет колдующему некоторое количество здоровья и маны, которое зависит от уровня навыка.
Безумие	Заклинание: проклятье, заставляющее врага атаковать своих же товарищей (состояние - обезумел).
Волна хаоса	Заклинание: создает вокруг воина взрыв хаоса, который наносит магические повреждения тьмой, отталкивает противников и иногда ослабляет их защиту (состояние - уязвим).
Заграждение тьмы	Заклинание: проклятье, не позволяющее противнику использовать особые удары (состояние - блокирован).
Высасывание маны	Заклинание: проклятье, которое в течение некоторого времени заставляет противника терять ману.
Печать тьмы	Заклинание: создает вокруг колдующего печать, которая отменяет все положительные изменения состояния противников.
Шар хаоса	Заклинание: выпускает шар хаоса, который затем взрывается на множество осколков. Они наносят магические повреждения тьмой.
Черная дыра	Заклинание: создает в указанном месте черную дыру, которая засасывает в себя противников. Для применения этого заклинания требуется больше времени, чем для большинства других заклинаний.
Сфера хаоса	Заклинание: создает вокруг воина вихрь хаоса, который наносит магические повреждения тьмой и иногда замедляет противников (состояние - замедлен).
Вера в Сета	Пассивный навык: снижает время перезарядки навыков Сета.
Безграничный страх	Пассивный навык: увеличивает шансы египетского героя обратить противника в бегство при использовании заклинания "Шар хаоса".
Критическое заклинание	Пассивный навык: увеличивает шансы египетского героя сотворить критическое атакующее заклинание.
Сопротивляемость тьме	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость египетского героя тьме.
Глиф тьмы	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения тьмой, которые наносят некоторые навыки египетского героя (Волна теней, Волна хаоса, Шар хаоса, Сфера хаоса).

Поклоняясь **Гору**, богу неба, египетский герой получает способность взывать к силам небес и обрушивать на врагов разрушительные молнии. Кроме того, он сможет призывать мумию могучего фараона.

Стойка Гора	Стойка: боевая стойка, которая повышает вероятность сотворить критические атакующие заклинания Гора, пока колдун стоит на месте.
Молния	Заклинание: обрушивает на выбранного противника удар молнии, наносящий магические повреждения молнией.
Призыв мумии	Заклинание: призывает древнюю мумию. Мумия наносит физические повреждения и повреждения ядом. У мумии есть собственное здоровье. Египетский герой может призвать только одну мумию за раз.
Пустынная буря	Заклинание: создает в указанной точке бурю, которая наносит непрерывные повреждения молнией и может ослепить противника (состояние - ослеп).
Удар мумии	Заклинание: призванная мумия получает возможность лишать противников сознания (состояние - нокаут).
Землетрясение	Заклинание: вызывает вокруг колдуна землетрясение, которое наносит противникам физические повреждения и может сбить их с ног (состояние - упал).
Броня Гора	Заклинание: на некоторое время создает вокруг колдуна электрическую броню. Броня наносит непрерывные повреждения молнией, оглушает противников (состояние - поражен молнией) и увеличивает сопротивляемость колдуна молниям (родство с молнией).
Иссушение мумии	Заклинание: призванная мумия получает возможность высасывать здоровье противника своими ударами. Украденное здоровье получает колдун.
Проклятье молний	Заклинание: создает бурю, которая в течение некоторого времени поражает противника ударами молнии. Эти удары наносят магические повреждения молнией.
Жертва мертвецов	Заклинание: колдун приносит призванную мумию в жертву, заставляя ее взорваться в облаке яда, которое наносит магические повреждения и может ослабить защиту противника (состояние - уязвим).
Превращение фараона	Заклинание: колдун приносит призванную мумию в жертву, получая на некоторое время часть ее силы. Это заклинание увеличивает основные характеристики египетского героя и позволяет ему лишать противников в ближнем бою сознания (состояние - нокаут).
Цепная молния	Заклинание: наносит выбранному противнику несколько ударов молнией, которые наносят магические повреждения молнией.
Вера в Гора	Пассивный навык: снижает время перезарядки навыков Гора.
Усиление разряда	Пассивный навык: увеличивает вероятность навыков египетского героя оглушить противника (Броня Гора, Проклятье молний, Цепная молния).
Сохранение жизни	Пассивный навык: восстанавливает здоровье египетскому герою каждый раз, когда он использует навык или заклинание.
Сопротивляемость молниям	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость египетского героя молниям.
Глиф молнии	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения навыков египетского героя (Молния, Пустынная буря, Броня Гора, Проклятье молний, Цепная молния).

7.2.3 Ацтекская героиня

Поклоняясь **Кетцалькоатлю**, пернатому змею, ацтекская героиня получает способности, позволяющие ей призывать себе на помощь различных существ. Эти существа обладают своими особыми способностями, основанными на огне и яде.

Призыв шамана	Заклинание: призывает шамана, владеющего заклинанием "огненный шар". Шаман обладает собственным здоровьем. Можно призывать за один раз только одного шамана.
Призыв богомола	Заклинание: призывает богомола, чьи атаки в ближнем бою блокируют задуманное действие противника. Богомол обладает собственным здоровьем. Можно призывать за один раз только одного богомола.
Призыв паука	Заклинание: призывает паука, плюющегося в противников ядом и отравляющего их (состояние - отравлен). Паук обладает собственным здоровьем. Можно призывать за один раз только одного паука.
Исцеление	Заклинание: дает призванному шаману навык "Исцеление", который позволяет ему восстанавливать здоровье воина. Призванный шаман будет использовать его, пока не получит другой навык.
Молитва исцеления	Заклинание: восстанавливает здоровье призванному союзнику.
Блокировать магию	Заклинание: дает призванному шаману навык "Блокировать магию", который не позволяет противнику использовать заклинания (состояние - онемел). Шаман будет использовать его, пока не получит другой навык.
Ранящий клинок	Заклинание: дает призванному богомолу навык "Ранящий клинок", который наносит физические повреждения и позволяет ему ранить противников (состояние - ранен). Богомол будет использовать его, пока не получит другой навык.
Паучья сеть	Заклинание: дает призванному пауку навык "Паучья сеть". Паучья сеть - это снаряд, который взрывается и замедляет противников (состояние - замедлен). Паук будет использовать его, пока не получит другой навык.
Крутящийся клинок	Заклинание: дает призванному богомолу навык "Крутящийся клинок", который наносит физические повреждения находящимся рядом противникам. Богомол будет использовать его, пока не получит другой навык.
Ядовитый плевок	Заклинание: дает призванному пауку навык "Ядовитый плевок". Ядовитый плевок - это снаряд, который взрывается и наносит непрерывные магические повреждения. Паук будет использовать его, пока не получит другой навык.
Шаманский огонь	Заклинание: дает призванному шаману навык "Шаманский огонь". Шаманский огонь - это снаряд, который наносит магические повреждения и поражает нескольких противников. Шаман будет использовать его, пока не получит другой навык.
Смертельный яд	Заклинание: дает призванному пауку навык "Смертельный яд". Смертельный яд - это снаряд, который наносит магические повреждения и может отравить противников (состояние - отравлен). Чем больше противников поразит яд, тем сильнее он станет. Паук будет использовать этот навык, пока не получит другой навык.
Эмпатия	Пассивный навык: увеличивает количество здоровья, которое дает ацтекской героине навык "Молитва исцеления".
Жертвоприношение	Пассивный навык: увеличивает количество маны, которое ацтекская героиня получает при гибели призванного существа.
Восстановление маны	Пассивный навык: увеличивает скорость восстановления маны ацтекской героини.

Сопротивляемость яду	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость ацтекской героини яду.
Симбиоз	Пассивный навык: увеличивает характеристики (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Энергия) призванных при помощи навыков Кетцалькоатля существ.

Поклоняясь **Тецкатлипоке**, богу ночи, ацтекская героиня получает умения, позволяющие ей превратиться в стремительную пантеру, разрывающую своих врагов на кусочки, или в могучего духа, накладывающего на противников мощные проклятья.

Превращение в пантеру	Заклинание: на некоторое время ацтекская героиня превращается в стремительную пантеру, сражающуюся когтями в ближнем бою. Пантера обладает собственными характеристиками и может использовать только специальные навыки.
Обратная трансформация	Заклинание: отменяет превращение и возвращает ацтекской героине человеческий облик. Кроме того, "Возврат" восстанавливает здоровье воительницы, а также снимает негативные изменения состояния. Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе пантеры или духа.
Превращение в духа	Заклинание: на некоторое время ацтекская героиня превращается в духа - существо, которое сражается в ближнем бою с помощью злых заклинаний. Дух обладает собственными характеристиками и может использовать только собственные навыки.
Клыки пантеры	Особый удар: клыки пантеры наносят физические повреждения противнику и могут ранить его (состояние - ранен). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе пантеры.
Разрушитель разума	Особый удар: разрушитель разума наносит противнику физические повреждения и могут заставить его напасть на своих же товарищей (состояние - обезумел). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе духа.
Двойной удар	Особый удар: пантера наносит два последовательных удара когтями, которые наносят противнику физические повреждения, блокируют его задуманное действие и могут лишить его сознания (состояние - нокаут). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе пантеры.
Реинкарнация	Заклинание: если ацтекская героиня была убита во время действия заклинания "Реинкарнация", она немедленно воскрешается. Кроме того, она получает бонус к скорости атаки и скорости передвижения. Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе пантеры или духа.
Дымящееся зеркало	Особый удар: дымящееся зеркало наносит противникам физические повреждения и создает облако дыма, которое может ослепить врагов (состояние - слепота). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе духа.
Разрывающие клыки	Особый удар: укус пантеры, который наносит физические повреждения всем противникам возле него и может ослабить их защиту (состояние - уязвим).
Обсидиановый клинок	Особый удар: обсидиановый клинок наносит противнику физические повреждения и предотвращает его особые удары (состояние - блокирован). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе духа.
Атака пантеры	Особый удар: пантера бросается на врагов, нанося им физические повреждения и сбивая их с ног (состояние - упал). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе пантеры.

Дождь тьмы	Особый удар: дождь тьмы наносит врагу физические повреждения и может снизить его сопротивляемость магии (состояние - уязвим). Этот навык ацтекская героиня может использовать только в образе духа.
Повышенная сила	Пассивный навык: увеличивает силу ацтекской героини, когда она сменяет форму.
Повышенная скорость	Пассивный навык: увеличивает скорость передвижения ацтекской героини, когда она сменяет форму.
Повышенная сопротивляемость	Пассивный навык: увеличивает защиту ацтекской героини.
Восстановление жизни	Пассивный навык: увеличивает скорость регенерации здоровья ацтекской героини.
Храбрость	Пассивный навык: дает героине шанс выжить после смертельного удара. Если навык "Храбрость" применен успешно, здоровье ацтекской героини падает до 1, но она остается жива.

Поклоняясь **Миктлантекутли**, богу ночи, ацтекская героиня получает возможность переходить в мир духов, где она может использовать души мертвых, чтобы расправляться с врагами.

Защита духов	Заклинание: увеличивает сопротивляемость всей магии (состояние - родство с богами) колдующему или выбранному союзнику. Это заклинание можно использовать только в мире духов.
Призрачный череп	Заклинание: запускает в выбранном направлении призрачный череп, который наносит магические повреждения тьмой.
Волшебный тотем	Заклинание: создает в указанном месте волшебный тотем, который позволяет ацтекской героине и ее союзникам перейти в мир духов. В мире духов их мана восстанавливается быстрее. Продолжительность их пребывания в мире духов зависит от скорости убывания шкалы душ. После того, как она достигает нуля, тотем исчезает, и героиня возвращается из мира духов. Убивая обитающих в мире духов чудовищ можно продлить время пребывания там.
Пытка души	Заклинание: проклятие, которое в течение некоторого времени наносит противнику повреждения тьмой. Это заклинание ацтекская героиня может использовать только в мире духов.
Колодец души	Заклинание: это заклинание работает только в мире духов. Оно создает в выбранном месте колодец душ, который в течение некоторого времени передает души волшебному тотему.
Свежесть духа	Заклинание: восстанавливает здоровье колдующему и находящимся поблизости от него союзникам. Это заклинание ацтекская героиня может использовать только в мире духов.
Выкачивание жизни	Заклинание: проклятие, которое в течение некоторого времени заставляет противника терять здоровье. Количество потерянного здоровья меняется. Это заклинание можно использовать только в мире духов.
Кристалл души	Заклинание: это заклинание работает только в мире духов. Оно забирает души из волшебного тотема, превращая их в кристаллы. Количество запасенных душ зависит от уровня заклинания "Кристалл души". Во время следующего визита ацтекской героини в мир духов души из кристаллов можно вернуть волшебному тотему.
Взрыв духов	Заклинание: если во время действия этого заклинания героине наносятся любые повреждения, вокруг нее происходит мощный взрыв духов, наносящий противникам магические повреждения тьмой. Это заклинание можно использовать только в мире духов.

Перерождение	Заклинание: оживляет выбранное существо. Вернуть к жизни можно только одно существо за раз. Если оживлено новое существо, старое существо пропадает. Не каждое существо можно вернуть к жизни таким образом. Это заклинание можно использовать только в мире духов.
Благословение духов	Заклинание: в течение некоторого времени значительно восстанавливает здоровье (состояние - восстановление жизни) ацтекской героини и находящихся рядом с ней союзников. Это заклинание требует больше времени, чем большинство других заклинаний. Это заклинание можно использовать только в мире духов.
Армия тьмы	Заклинание: призывает души мертвых, разлетающиеся от ацтекской героини во все стороны. Души наносят магические повреждения тьмой. Это заклинание требует больше времени, чем большинство других заклинаний. Это заклинание можно использовать только в мире духов.
Волны духа	Пассивный навык: повышает количество, на которое увеличивается шкала духов волшебного тотема, когда в мире духов погибает противник.
Мощь духа	Пассивный навык: увеличивает физические и магические повреждения, наносимые союзниками в мире духов.
Критическое заклинание	Пассивный навык: увеличивает шансы ацтекской героини сотворить критическое атакующее заклинание.
Сопротивление тьме	Пассивный навык: повышает магическую сопротивляемость ацтекской героини тьме.
Глиф тьмы	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения тьмой, которые наносят некоторые навыки ацтекской героини (Призрачный череп, Взрыв духов и Армия тьмы).

7.2.4 Скандинавский воин

Поклоняясь **Тору**, богу грома, скандинавский герой становится могучим и выносливым воином, который сражается двуручным оружием и поражает своих противников ударами молний.

Напор быка	Особый удар: герой бросается в атаку в указанном направлении, расталкивая противников. Есть вероятность того, что он нокаутирует их (состояние - нокаут).
Удар Тора	Особый удар: мощный удар, проламывающий череп противника. Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Боевой клич	Особый удар: боевой клич, на некоторое время увеличивающий ярость (состояние - ярость) с каждым удачным ударом.
Мощный удар	Особый удар: сильнейший удар, способный сбить противника с ног (состояние - упал). Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Удар молнии	Особый удар: удар, обрушивающий на противника разряд молнии, наносящий магические повреждения молнией. Требуется использование контактного оружия.
Сила великана	Особый удар: боевой клич, который на некоторое время придает воину силу великана (состояние - усилен).
Ослабляющий удар	Особый удар: удар, который ослабляет противника (состояние - ослаблен) Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Вихрь Тора	Особый удар: сильный удар с разворота, отталкивающий противников. Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Убийца великанов	Особый удар: сокрушительный удар, который может нокаутировать противника (состояние - нокаут) и ослабить его защиту (состояние - уязвим). Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Разрушительный удар	Заклинание: срабатывает при следующем обычном ударе и поражает ближайшего противника несколькими разрядами молний. Разряды могут ошеломить противника (состояние - поражен молнией).
Гнев Тора	Особый удар: мощная комбинация из трех ударов, первые два из которых блокируют задуманные действия противника, а третий может сбить его с ног (состояние - упал). Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Удар Мьеллнира	Особый удар: обрушивает на противника молот Тора, после чего поражает врагов рядом с ним несколькими разрядами молний. Требуется использование двуручного меча, двуручного топора или двуручного молота.
Специализация на двуручном оружии	Пассивный навык: увеличивает меткость скандинавского героя и наносимые им повреждения при использовании двуручного оружия (двуручный меч, двуручный топор или двуручный молот).
Повышенная выносливость	Пассивный навык: увеличивает оборонительные способности скандинавского героя.
Сопротивляемость напастям	Пассивный навык: увеличивает сопротивляемость скандинавского героя любым негативным изменениям его состояния.
Сопротивляемость молниям	Пассивный навык: увеличивает магическую сопротивляемость скандинавского героя молниям.
Глиф молний	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения навыков скандинавского героя (Удар молнии, Разрушительный заряд, Удар Мьеллнира).

Поклоняясь **Тиру**, богу войны, скандинавский герой становится умелым полководцем, который сражается двумя клинками или закрывается щитом. Его боевые кличи вдохновляют союзников на подвиги.

Предупреждающий окрик	Особый удар: боевой клич, на некоторое время увеличивающий шанс воина и его находящихся поблизости союзников отражать удары (состояние - мастерство).
Удар Тира	Особый удар: очень точный удар, увеличивающий шанс поразить противника. Требует использования кинжала, одноручного меча, одноручного топора, одноручного молота или рукавицы.
Броня асов	Особый удар: боевой клич, на некоторое время усиливающий защиту воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - защищенность).
Бдительность Тира	Стойка: боевая стойка, снижающая количество получаемых повреждений. Герой не может парировать или уворачиваться. Требует использования одноручного оружия или щита.
Ярость асов	Особый удар: боевой клич, на некоторое время приводящий воина и его находящихся поблизости союзников в ярость (состояние - злость).
Незаметный удар	Особый удар: очень быстрый удар, блокирующий задуманное действие противника. Требует использования кинжала, одноручного меча, одноручного топора, одноручного молота или рукавицы.
Скорость асов	Особый удар: боевой клич, на некоторое время увеличивающий скорость передвижения воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - ускорение).
Очищение асов	Особый удар: боевой клич, в течение некоторого времени препятствующий изменению состояния воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - благословлен).
Неудержимый удар	Особый удар: удар чудовищной силы, от которого невозможно уклониться или защититься оберегом. Также предотвращает использование противником заклинаний (состояние - онемел). Требует использования кинжала, одноручного меча, одноручного топора, одноручного молота или рукавицы.
Благословение асов	Особый удар: боевой клич, увеличивающий скорость регенерации здоровья воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - восстановление жизни).
Ураган Тира	Особый удар: движущийся вихрь, наносящий повреждения противникам. Требует использования кинжала, одноручного меча, одноручного топора, одноручного молота или рукавицы.
Ярость берсерка	Особый удар: боевой клич, увеличивающий выносливость воина и его находящихся поблизости союзников (состояние - энергичность).
Специализация на одноручном оружии	Пассивный навык: увеличивает меткость скандинавского героя и наносимые им повреждения при использовании одноручного оружия (кинжал, одноручный меч, одноручный топор, одноручный молот).
Специализация на рукавицах	Пассивный навык: увеличивает меткость скандинавского героя и наносимые им повреждения при использовании рукавиц.
Критический удар	Пассивный навык: увеличивает шансы скандинавского героя нанести критические удары любым оружием.
Повышенная скорость	Пассивный навык: увеличивает скорость передвижения скандинавского героя.
Амбидекстрия	Пассивный навык: позволяет скандинавскому герою держать по одному одноручному оружию в каждой руке и повышает его скорость атаки.

Поклоняясь **Одину**, богу мудрости, скандинавский герой становится хитрым бойцом, который сражается копьем или посохом и одерживает над врагами верх силой чар и ледяных заклинаний.

Пугающий крик	Особый удар: боевой клич, способный испугать противников (состояние - напуган).
Рунический клич	Особый удар: боевой клич, увеличивающий скорость регенерации маны воина (состояние - ликование).
Удар Одина	Особый удар: режущий удар, способный ранить противника (состояние - ранен). Требуется использование копья или посоха.
Ледяное оружие	Заклинание: на некоторое время добавляет магические повреждения льдом оружию рукопашного боя в руках воина или его союзника.
Ледяной удар	Особый удар: удар ледяным копьем. Копье наносит магические повреждения льдом. Требуется использования копья или посоха.
Призыв волков	Заклинание: призывает волков Одина - Гери и Фреки, которые пожирают трупы, те самым восстанавливая здоровье воину. У волков есть собственное здоровье, но они не нападают на противника. Воин может использовать только один призыв одновременно.
Пожиратель душ	Особый удар: удар, наносящий противнику физические повреждения, часть которых конвертируется в здоровье и ману. Эти здоровье и мана отнимаются у врага.
Броня Одина	Заклинание: на некоторое время создает вокруг воина ледяную броню. Броня наносит непрерывные повреждения льдом, замораживает противников (состояние - заморожен) и увеличивает сопротивляемость воина льду (состояние - родство со льдом).
Призыв Хильдегарды	Заклинание: призывает валькирию Хильдегарду, копейщицу, служащую Одину. У валькирии собственное здоровье. Можно использовать только одно заклинание призыва одновременно.
Снежный буран	Особый удар: удар, который создает зону мороза вокруг противника. Эта зона наносит непрерывные повреждения льдом и может заморозить врага (состояние - заморожен). Требуется использование копья или посоха.
Призыв Брунгильды	Заклинание: призывает валькирию Брунгильду, лучницу, служащую Одину. У валькирии собственное здоровье. Можно использовать только одно заклинание призыва одновременно.
Удар Гунгнира	Особый удар: удар копьем Одина, создающий ледяную волну. Эта волна наносит повреждения льдом. Требуется использование копья или посоха.
Специализация на копьях	Пассивный навык: увеличивает меткость скандинавского героя и наносимые им повреждения при использовании копья.
Улучшенный призыв	Пассивный навык: увеличивает здоровье существ, которых призывает скандинавский герой (Призыв волков, Призыв Хильдегарды, Призыв Брунгильды).
Магическая завеса	Пассивный навык: дает воину небольшое количество маны, когда ему наносятся магические повреждения.
Сопротивляемость ко льду	Пассивный навык: увеличивает сопротивляемость скандинавского героя льду.
Глиф льда	Пассивный навык: увеличивает магические повреждения льдом, которые наносят определенные навыки скандинавского героя (Ледяной удар, Броня Одина, Атака бури, Удар Гунгнира).

7.3 Алтари

Выбор бога, которому вы будете поклоняться, осуществляется при помощи алтаря. В игре вы найдете множество алтарей, которые на карте отмечены большими синими точками. Когда вы наводите указатель мыши на алтарь, он принимает форму черепа. Если щелкнуть в этот момент левой кнопкой мыши, откроется панель алтаря.



На ней показаны имена ваших богов, а справа от них - количество очков навыков для каждого бога. Если вы щелкните по имени бога, в нижней части панели будет показано краткое описание навыков, которые он дает. Щелкнув по кнопке "Нет", вы откажетесь от поклонения богам и будете получать полное количество опыта.

Вторая закладка панели алтаря называется "Подношение". На ней вы можете приносить в жертву предметы из своего инвентаря, чтобы повышать уровень веры. Чем реже и мощнее предмет, тем больше увеличится вера вашего героя. Боги не принимают "обычные" (белые) предметы, так что если вы пожертвуете такой предмет, он пропадет впустую.

8. СЕТЕВАЯ ИГРА

Вы можете играть в "Loki" в многопользовательском режиме по локальной сети, используя Direct IP или через систему GameCenter компании Cyanide. Герои, которые используются для игры через GameCenter, хранятся на закрытом сервере и использоваться могут только в этой системе. Это позволяет игрокам получать доступ к своим героям откуда угодно, а также исключает возможность взлома и изменения параметров героев.

8.1 Многопользовательские режимы

В игре есть 4 многопользовательских режима: "Совместная игра", "Дуэль", "Битва" и "Состязание".

Совместная игра: позволяет игрокам проходить игру совместно. В игре может участвовать до шести игроков. Игровой процесс во многом похож на одиночную игру, но есть несколько особенностей:
- Все игроки должны находиться в одной зоне.
- Только герой, создавший игру, может начинать переход игроков с уровня на уровень.
- Только герой, создавший игру, может использовать камень телепортации.

Дуэль: позволяет игрокам сражаться на арене один на один. Если бои проводились в системе GameCenter, их результат влияет на онлайн-рейтинг игроков. При создании дуэли вы можете указать количество раундов, по итогам которых определяется победитель. В режиме дуэли у героев не будет доступа к своему запасу эликсиров, однако определенное количество они получат автоматически.

Битва: позволяет устраивать сражения двух команд, в каждой из которых может быть до четырех игроков. Для битв не используется система онлайн-рейтинга. Как и в режиме "Дуэль", у героев не будет доступа к своему запасу эликсиров, однако определенное количество они получат автоматически. Выбор команд производится внутри арены - игрок может присоединиться к синей или красной команде. Когда команда готова, она активирует переключатель. Как только обе команды активировали свои переключатели, битва начинается.

Состязание: в этом режиме игроки сражаются с такими сочетаниями монстров, которых не встретишь в одиночной игре (например, с несколькими боссами одновременно). В битве могут принимать участие до шести игроков. Все они появляются на арене, и как только команда готова, игрок, который организовал состязание, активирует переключатель.

<u>8.2 Создание и соединение с играми по LAN или Direct IP</u>

Чтобы вступить в многопользовательскую игру, нажмите кнопку "Сетевая игра" в главном меню "Loki". Появится экран, очень похожий на тот, что появляется при начале одиночной игры. Если вы хотите играть уже существующим героем, выберите его из списка и нажмите кнопку "Начать". Если хотите создать нового героя, нажмите кнопку "Новая игра", выберите для вашего героя имя, а затем нажмите кнопку "Начать".

После нажатия этой кнопки вы увидите список игр, идущих в локальной сети. Для каждой игры показывается название, уровень сложности, необходимый для вступления уровень героя и текущее количество игроков. В зависимости от различных критериев, вашему герою может быть позволено или не позволено присоединяться к играм. Когда вы найдете подходящую игру, щелкните по ней (в списке она будет отмечена красным маркером), а затем нажмите кнопку "Войти в игру". Приготовьтесь к бою!

Если вы приглашены принять участие в игре по Direct IP, введите адрес IP, который вам дал создатель игры ("сервер") в поле "IP для подключения" в правой нижней части экрана. Сервер может узнать свой адрес IP при помощи специальных веб-сайтов, например, http://whatismyipaddress.com/ (Прим. : адрес IP, который показывает команда "ipconfig", бесполезен для тех, кто пытается подключиться к компьютеру через Интернет). Если игра по Direct IP создана в вашей локальной сети, она появится в упомянутом выше списке, так что те, кто находятся в одной сети с ней, смогут присоединиться к ней по LAN, а остальные смогут использовать Direct IP.



Чтобы создать многопользовательскую игру, следуйте приведенным выше инструкциям, но вместо того, чтобы нажимать кнопку "Войти в игру" или ввода адреса IP для подключения, нажмите кнопку "Создать игру". Вы перейдете на экран определения параметров игры. Выберите один из многопользовательских режимов, а затем установите желаемые параметры.

Максимальное количество игроков: В зависимости от выбранного режима, в игре может принимать участие до восьми человек.

Максимальная разница в уровнях: Максимальная разница в уровнях принимающих участие в игре героев не может быть больше 10.

Количество раундов: В режимах "Дуэль" и "Битва" в матче может быть до пяти раундов.

Название игры: Название, под которым игра будет представлена в списке игр.

Выбор уровня сложности: Применяется только для режима "Совместная игра". Герой не может присоединиться к игре, если он не открыл соответствующий уровень сложности в одиночном режиме.

Когда все параметры будут заданы, снова нажмите кнопку "Создать игру". Если вы создали "Совместную игру", "Дуэль" или "Битву", вы сразу попадете в игру, после чего вам нужно будет подождать ваших товарищей (которые присоединятся к игре, выбрав ее в списке игр в локальной сети). Если вы создаете "Состязание", вы перейдете на экран состязаний, где сможете выбрать нужное вам состязание из списка в левой части экрана. Не все состязания доступны вам с самого начала - их нужно открывать одно за другим. Когда вы сделали выбор, нажмите кнопку "Создать игру". Вы войдете в игру, после чего вам нужно будет дождаться товарищей.

8.3 Создание и соединение с играми GameCenter

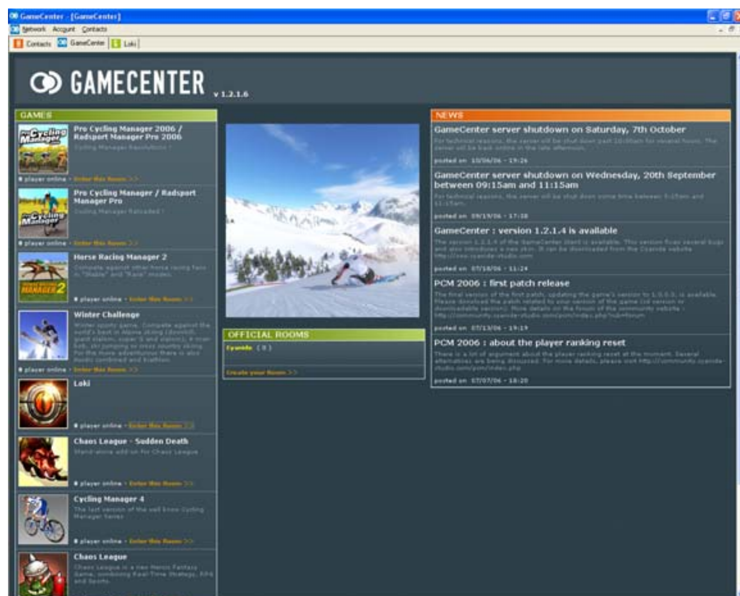
Система GameCenter - это приложение, при помощи которого можно играть по сени Интернет во все игры Cyanide. Эта программа устанавливается одновременно с игрой "Loki" (если вы не отменили ее установку), ее иконка помещается на рабочем столе Windows, а в меню "Пуск" создается папка GameCenter. Когда вы запускаете программу первый раз, вам нужно создать аккаунт (полностью бесплатно), указав имя пользователя, пароль и допустимый адрес e-mail (адреса таких служб, как Yahoo, Hotmail, MSN и т.д. не являются допустимыми!).



Если введенное вами имя пользователя не занято, вы получите по e-mail письмо, подтверждающее создание аккаунта. После этого вы можете подключиться к системе.

Система GameCenter используется для всех игр Cyanide, так что в левой части экрана вы увидите "комнаты" для различных игр, среди которых будет и "Loki". Возможно, при входе в GameCenter вам предложат установить более свежую версию программы, а при входе в комнату "Loki" вам, возможно, потребуется загрузить и установить патч, обновляющий вашу игру.

8.3.1 Соединение с играми GameCenter



В комнате "Loki" вы найдете таблицу, в которой показываются текущие игры. Если вы наведете указатель мыши на любую из игр в таблице, появится список ваших героев. Те из них, кто не подходит под требования данной игры, будут затенены, а рядом с их именами будут небольшие иконки. В таблице игр показываются следующие параметры: используемая версия "Loki", тип игры (совместная, битва и т.д.), уровень сложности (Смертный, Герой, Божество), необходимый минимальный уровень героев, количество подключенных и максимальное количество игроков, статус "Launched" ("Запущена") и пинг (скорость соединения между сервером игры и сервером GameCenter). Если вы хотите присоединиться к игре, нажмите кнопку "Join" ("Войти в игру"), и появится список ваших героев. Выберите того, кто будет участвовать в игре, и нажмите кнопку "Confirm" ("Подтвердить"). Если игра еще на началась, вы попадете в комнату этой игры, где будете ожидать подключения других игроков. Иконки игроков в верхней части экрана (зеленые для присутствующих и серые для ожидающихся) показывают, сколько игроков уже подключилось к игре. Имена присутствующих игроков перечислены в правой части экрана. Вы можете щелкнуть на имени игрока, чтобы просмотреть его статистику или отправить личное сообщение. Если игра уже началась, вы попадете в нее, минуя комнату игры.

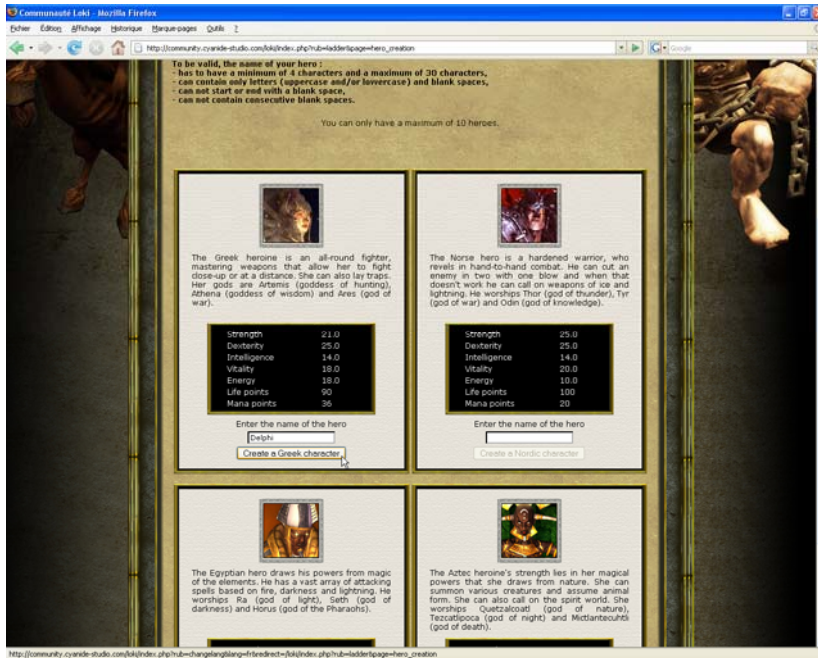
8.3.2 Создание игр GameCenter



Чтобы создать игру, нажмите кнопку "Create Game" ("Создать игру"). Если у вас есть герой GameCenter, будут показаны его характеристики. Если героев у вас несколько, выберите того, которого хотите использовать. Когда герой будет выбран, нажмите на кнопку "Confirm" ("Подтвердить"). Откроется окно определения параметров игры. В нем вы можете задать те же параметры, что и для игр по LAN и IP Direct (см. выше), однако в системе GameCenter есть два важных добавления. Во-первых, вы можете задать пароль для вашей игры. Это означает, что ваша игра будет показана в общем списке игр, но те, кто не знает пароля, не смогут к ней присоединиться. Во-вторых, игры режима "Дуэль" в системе GameCenter могут влиять на онлайн-рейтинг игроков, если при создании игры вы отметите галочку "Take this game into account …".

Когда все параметры будут заданы, нажмите кнопку "OK". Ваша игра появится в списке, где ее смогут увидеть другие игроки, а вы перейдете в комнату игры. По мере подключения игроков, их иконки в верхней части экрана будут из серых становиться зелеными. Имена присутствующих игроков перечислены в правой части экрана. Вы можете щелкнуть на имени игрока, чтобы просмотреть его статистику или отправить личное сообщение. Запустить игру можете только вы, ее создатель (для этого нажмите кнопку "Launch game" в правой верхней части экрана), и только вы можете исключать из игры игроков и запрещать им подключение.

8.4 Создание героя GameCenter



Вы не можете использовать обычных героев "Loki" для игр GameCenter, поэтому прежде, чем начинать играть, вы должны создать героя (всего вы можете создать до 10 героев). Зайдите в комнату "Loki" и нажмите кнопку "Create Game" ("Создать игру"). Откроется окно героев. Нажмите на ссылку "Create a Hero" ("Создать героя") в правой верхней части этого окна. Вы перейдете на экран создания героев. В верхней части этого экрана вы увидите несколько правил, которые должны соблюдать игроки, а под ними - четырех героев "Loki". Их описания и характеристики те же, что и в режиме одиночной игры.



Введите выбранное для героя имя в соответствующее поле и нажмите кнопку "Create a xxxxx character". Создав одного героя, вы можете создавать новых, а так же удалять героев и просматривать их статистику. Чтобы начать игру вашим новым героем, вернитесь в комнату "Loki" в системе GameCenter и снова нажмите кнопку "Create Game".

На этот раз ваш герой будет показан в окне героев. Остальных можно выбрать при помощи выпадающего меню. Ссылка "Hero Management" ("Управление героями") в верхней правой части окна приведет вас на окно управления героями.

9. СОЗДАТЕЛИ

PRODUCER
Patrick Pligersdorffer

PROJECT MANAGER & LEAD PROGRAMMER
Fabrice Granger

GAME DESIGN
Yannick Fleurit

ADDITIONNAL GAME DESIGN
Régis Robin
Brice Maurin
Jean-Baptiste Drouot

LEVEL DESIGN
Julien Desourteaux

ADDITIONNEL LEVEL DESIGN
Nicolas Leymonerie

ARTISTIC DIRECTOR
Thomas Veauclin

GRAPHICS TEAM
Faouzi Hamida
Alexandre Chekroun
Alexis Lienard
Rémi Mennerat
ANIMATIONS
Marie Duponchelle

DIRECTOR OF SECOND GRAPHICS TEAM
Elinore Yuan

SECOND GRAPHICS TEAM
Zhao Lin
Yuan Hui
Wang Bing

ADDITIONAL GRAPHICS
Jocelyn Zeller
Lon Krung
Frédéric Tarabout
Jean-Marc Beuf

PROGRAMMERS
Grégory Challant
Cyrille Legras
Pierre Clément
Benjamin Rouveyrol
Victor Ceitelis
Thomas Machado
Charles Plomion

ADDITIONAL PROGRAMMERS
Antoine Villepreux
Tuan N'Go
Pierre-Adrien Branche
Gilles Dugast
Aurélien Simoni
Stéphane Dautroy
Benoît Caron
Grégory Mazerand
Etienne Mallard
Yohann Robert

AUDIO DIRECTOR
Vincent Percevault

MUSIC
Soundakt

BETA-TESTERS
Sébastien Gautrin
Antoine Irisson
Alexis Fredj

SPECIAL THANKS TO
Freddy Brighton
Luc Martias

Yacine Tahari

And all those on the Loki forum

10. КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Инвентарь	I
Характеристики	C
Навыки	T
Журнал заданий	L
Лог / Чат игры	²
Сменить набор оружия	W
Атака с места	Shift
Пред. навык	Стрелка влево
След. навык	Стрелка вправо
Навык 1	1
Навык 2	2
Навык 3	3
Навык 4	4
Навык 5	5
Навык 6	6
Навык 7	7
Навык 8	8
Навык 9	9
Навык 10	0
Удалить навык	Delete
Эликсир здоровья	1 (цифр. клав.)
Бол. эликсир здоровья	2 (цифр. клав.)
Снадобье	3 (цифр. клав.)
Эликсир маны	4 (цифр. клав.)
Бол. эликсир маны	5 (цифр. клав.)
Очистительный эликсир	6 (цифр. клав.)
Камень телепортации	P
Открыть чат	Enter
Выбрать союзников	Tab
Пауза	Escape
Повернуть камеру влево	Q
Повернуть камеру вправо	D
Приблизить	Z
Отдалить	S
Увеличить миникарту	+
Уменьшить миникарту	-